

## ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA COMPRA



### Ficha Técnica

<b>Curso al que está dirigida la actividad</b>	1° básico
<b>Asignatura</b>	Ciencias Sociales
<b>Objetivo de aprendizaje transversal</b>	Demostrar interés por conocer la realidad y utilizar el conocimiento.
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	Identificar trabajos y productos de su familia y su localidad y cómo éstos aportan a su vida diaria, reconociendo la importancia de todos los trabajos, tanto remunerados como no remunerados.
<b>Documento curricular de referencia</b>	Bases Curriculares 1° a 6° básico, 2013
<b>Contenido de Educación para el consumo</b>	El uso del dinero
<b>Aprendizaje de educación para un consumo responsable</b>	Reconocer diferentes situaciones en las que se utiliza dinero en el comercio para el intercambio de bienes y servicios.
<b>Sugerencia de material de apoyo para la realización de la actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dibujos de diferentes situaciones de compra y uso de dinero, una copia para cada estudiante.</li><li>• Hojas blancas para dibujar, cartulinas y lápices de colores.</li></ul>

## Inicio

Los/as estudiantes observan dibujos de diferentes acciones que incluyan varias situaciones de compra y uso de dinero, y otras acciones que no impliquen el intercambio de dinero.

Comentan las imágenes y cuentan experiencias que hayan tenido al acompañar a un adulto a comprar.

La/el docente les pide que cuenten lo que saben acerca del dinero, para qué sirve y cómo se usa.

Se sugiere dar espacio a los estudiantes para intercambiar sus opiniones, ya que de esta manera será posible identificar el conocimiento que tienen sobre el uso del dinero y las funciones del mismo.

## Desarrollo

Se les pide que encierren en un círculo aquellas imágenes que impliquen el uso del dinero como comprar cosas o contratar servicios.

El/la docente revisa en voz alta la actividad, permitiendo que los/as estudiantes corrijan aquello que está errado.

Luego, los/as estudiantes desarrollan un dibujo donde ilustran una situación de compra que hayan vivido recientemente, dibujan el dinero y muestran para qué fue usado.

Es importante darles libertad para confeccionar sus dibujos motivando que surjan diferentes situaciones de uso del dinero más allá de comprar cosas en un negocio o tienda, que es la situación más común y cotidiana. Esto se puede lograr dando énfasis a los dibujos que muestran las diversas situaciones de uso del dinero mostrados en el inicio de la clase.

Se sugiere a los/as docentes que no den demasiada importancia a los elementos estéticos de los dibujos, puesto que el objetivo de la actividad no dice relación con este tipo de habilidades, más bien será necesario evaluar si los dibujos que están desarrollándose dicen relación con lo solicitado, es decir con situaciones de uso de dinero.

Una vez terminada la primera imagen, la/el docente les solicita que piensen que pasó antes de la situación retratada en el dibujo y qué pasó después, desarrollando así un dibujo para cada situación.

Los/as estudiantes tendrán tres dibujos, la/el docente les pide que los ordenen secuencialmente: que pasó primero, que pasó durante la compra y qué pasó después. Pegan la secuencia en una cartulina y los ubican en un lugar visible de la sala.

## Cierre

El /la docente los invita a reflexionar en torno a la utilidad del dinero y sus diferentes usos en función de los dibujos que los/as estudiantes han desarrollado.

Es importante recalcar que la secuencia de estas acciones nos permite identificar tres momentos en una compra:

- Antes de comprar: cuando nos planteamos una necesidad, por ejemplo, si está lloviendo, necesitaremos tal vez un paraguas para protegernos de la lluvia.
- Durante la compra: cuando nos enfrentamos a las distintas alternativas que ofrece el mercado, como precios, tamaños, diseño o colores de los paraguas
- Después de la compra: cuando ya estamos satisfechos con nuestra compra porque cubrimos una necesidad. Por ejemplo, ya no nos mojaremos con la lluvia. O incluso, si quedamos insatisfechos con la compra, por ejemplo, que el paraguas haya salido malo y no nos sirva.

# Material Anexo



